



Diseño de Videojuegos

Estética
Narrativa

Motivación

¿Erupción de sendos volcanes?
(35.000 a.C)

“Hace mucho, mucho tiempo, cuatro enormes gigantes llegaron hasta el sureste de Australia. Tres de ellos se dispersaron, dirigiéndose a otras partes del continente, pero el cuarto decidió quedarse. Se agachó, y su cuerpo se transformó en el volcán hoy llamado Budj Bim, y sus dientes se convirtieron en lava ardiente que el volcán escupía sin cesar.”

*Leyenda del pueblo Gunditjmara
(sureste de Australia)*

Motivación

- Las historias han acompañado al ser humano desde siempre
- Parecen decisivas para su **desarrollo** de forma tanto individual como *colectiva*

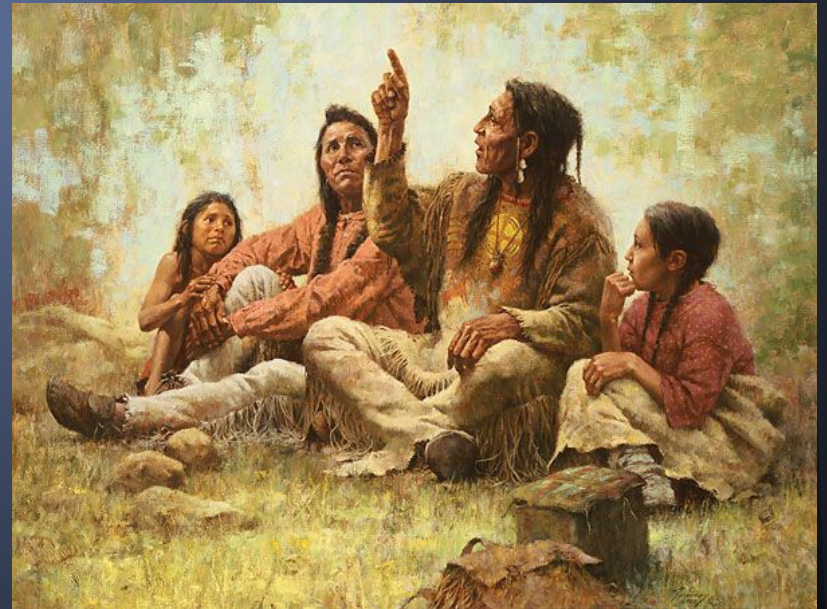


Himno al Templo de Kesh
(2.600 a.C)



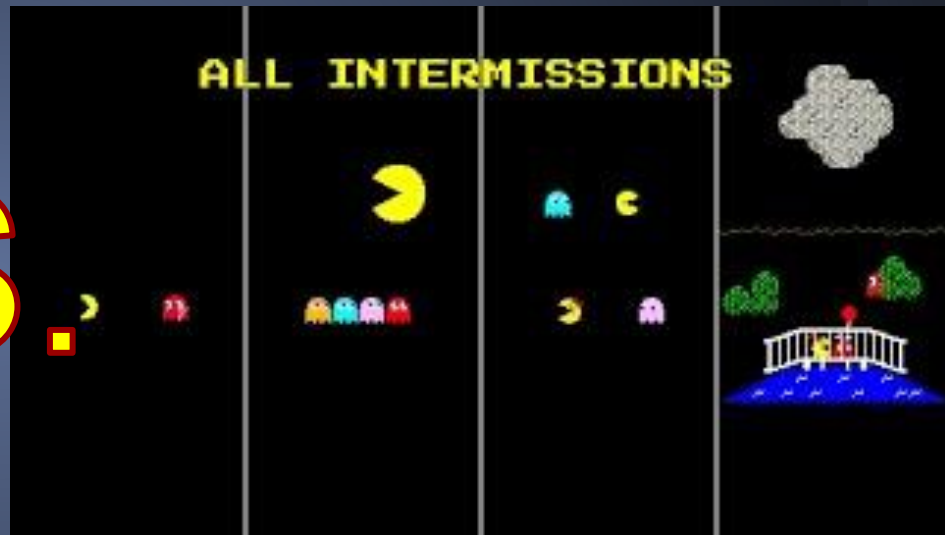
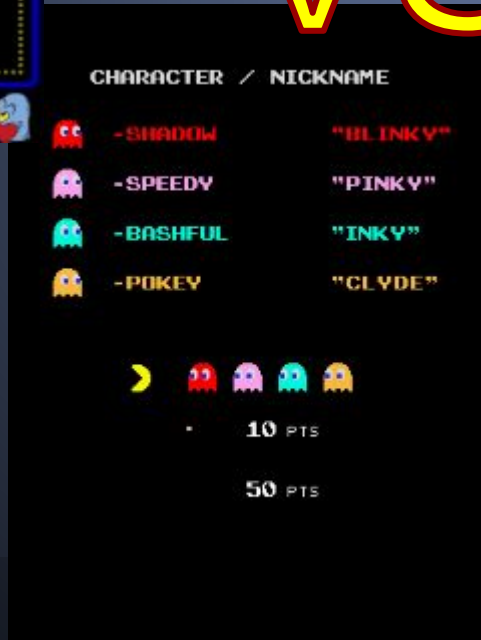
Narrativa y comunicación

- Hay muchas formas de comunicarse: describir, exponer, argumentar, instruir, dialogar, ¡mostrar!...
- **Narrar** es comunicar *una serie de sucesos* (reales o ficticios) según cierto orden
 - ¡Lo cual puede hacerse muy “bellamente”!



Narrativa y comunicación

VS.



Narratología



- Algunos afirman que *toda comunicación significativa...* viene a ser **narración**
 - Paradigma Narrativo (Fisher 1985)
- En cualquier caso *es importante*
 - Está en todas las culturas humanas
 - Pone en contacto a las personas, mediante unas *estructuras de significado* llamadas “**historias**”
 - Ayuda a interpretar y estructurar la vida, además de servir como expresión artística

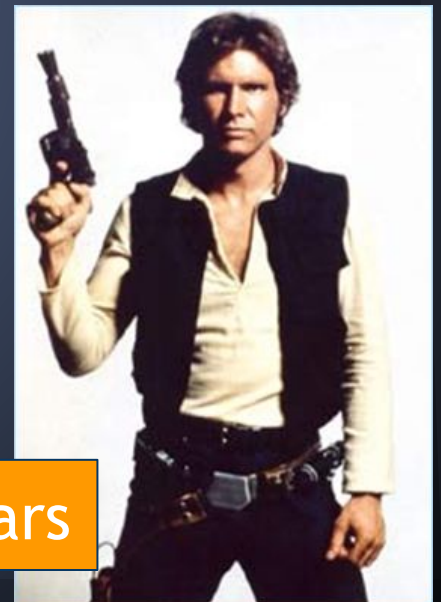
“Las historias nos aprovisionan para la vida” (Kenneth Burke)

Historias

- Por un lado permiten, de manera *segura y agradable*, **enfrentarnos a un entorno ajeno a nosotros** (explorarlo, descubrir oportunidades y amenazas...)
- Por otro permiten, de manera *sorprendente y profunda*, **identificarnos a nosotros mismos** como si fuéramos los protagonistas



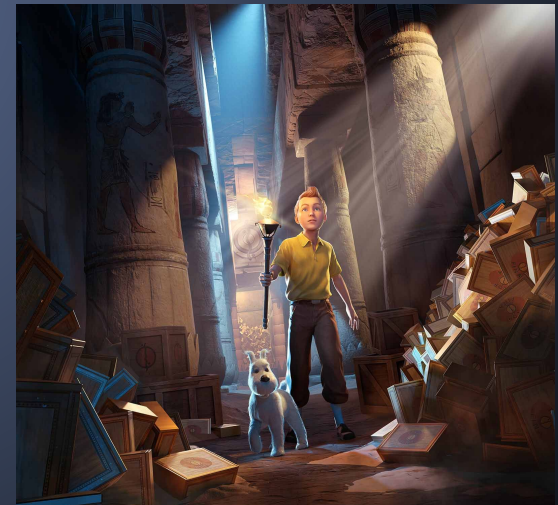
Star Wars



Narrativa

Efecto máscara

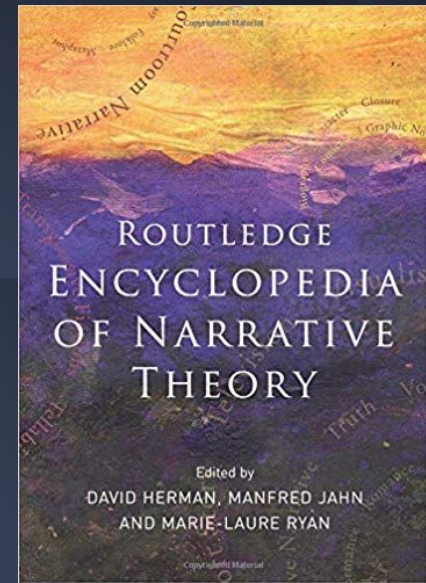
- Entorno muy detallado *que apetece explorar*
- Protagonista abstracto, *para identificamos*
- Ej. Las aventuras de Tintín (1929-1976)



Tintin - Cigars of the Pharaoh (2023)

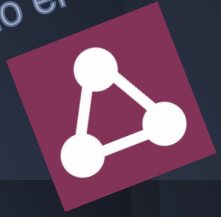
Narratología

- Otros, más *estructuralistas*, afirman que **narración** implica más
 - **Espacio**: Mundo, objetos, personajes...
 - **Tiempo**: Cambios, por accidente o por personajes
 - **Causalidad**: Conexión entre sucesos físicos y sucesos mentales de personajes
 - **Argumento**: Red de conexiones inteligible y coherente de sucesos donde hay motivación en los personajes (creencias, deseos, objetivos, intenciones, planes...) y cierto “cierre” para el público

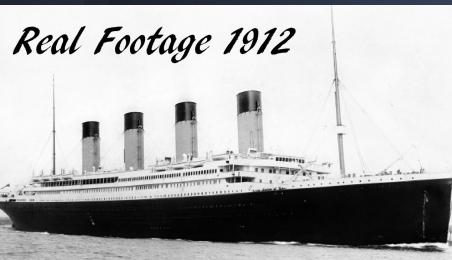


Estructuralismo

Otra tríada
(como el MDA...)



- Historia = **Fábula** + **Discurso** + **Presentación**



TITANIC

a screenplay by
James Cameron

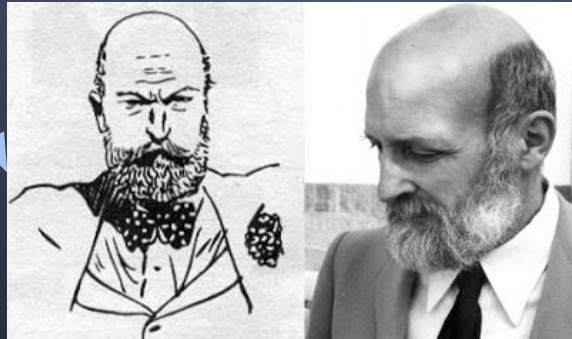
1 BLACKNESS

Then two faint lights appear, close together... growing brighter. They resolve into two DEEP SUBMERSIBLES, free-falling toward us like express elevators.

One is ahead of the other, and passes close enough to FILL FRAME, looking like a spacecraft blazing with lights, bristling with insectile manipulators.

TILTING DOWN to follow it as it descends away into the limitless blackness below. Soon they are fireflies, then stars. Then gone.

CUT TO:



“Conoce tu mundo como Dios conoce este” (Robert McKee)

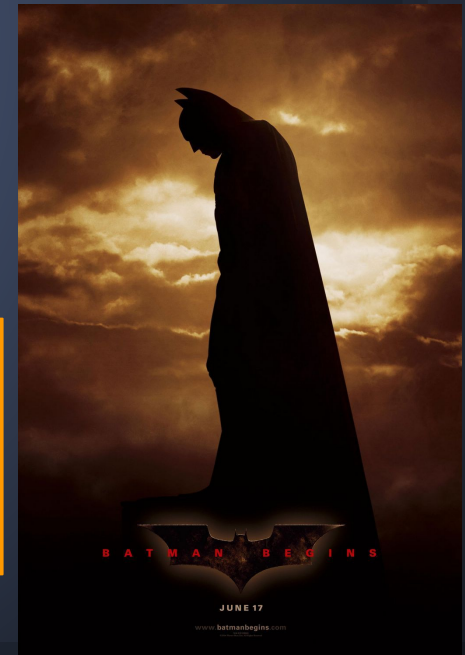
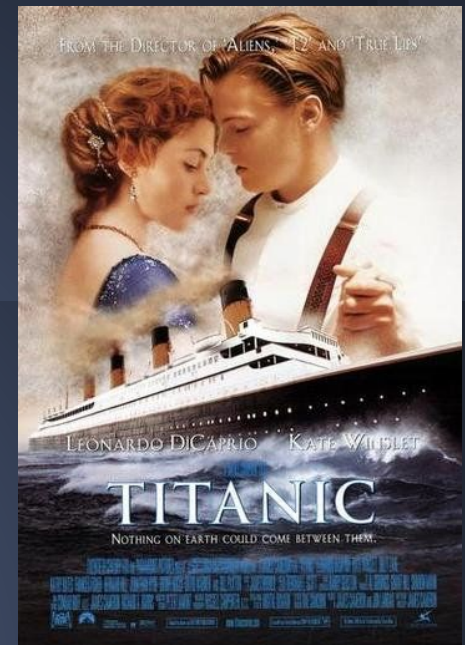
Narrativa

10

Fábula

- Todos los sucesos relacionados con el **argumento** y los **personajes**
 - La forma de ser de un personaje *determina* lo que pasa en el argumento
 - El argumento está llamado a *revelar* lo más profundo del personaje
 - ¡Dos caras de una misma moneda!

“Sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión” (Syd Field)



Discurso

- Aristóteles propuso la clásica división en 3 actos
 - Planteamiento
 - Nudo
 - Desenlace
- En África, India, China, Japón... hay otros modelos

Discurso (Syd Field)

- TESIS - PRÓLOGO (Opcional)		
1 Situación de inicio	2 Inicio del segundo acto	
1 Presentación del protagonista	2 Primera mitad del segundo acto (Parte 1)	
1 Premisa dramática	2 Pinza I (Tema de la acción)	
1 Pregunta dramática	2 Primera mitad del segundo acto (Parte 2)	3 Inicio del tercer acto
1 Situación dramática	2 PUNTO MEDIO (o momento tranquilo o una secuencia activa y dramática)	3 CLÍMAX
	2 Segunda parte del segundo acto (Parte 1)	3 Resolución
	2 Pinza II (Tema de la acción)	- EPÍLOGO (Opcional)
PRIMER PUNTO DE GIRO (Nudo de la trama I: El verdadero comienzo de la historia)	2 Segunda parte del segundo acto (Parte 2)	
	2 SEGUNDO PUNTO DE GIRO (Nudo de la trama II)	

Discurso (Robert McKee)

Historia			
Acto			...
Secuencia		...	...
Escena	...	...	...



- **Historia**, cierra con un cambio “irreversible”
- **Acto**, termina con un giro impactante
- **Secuencia**, termina cambiando de signo el estado de algún conflicto (la consideración de un valor)
- **Escena**, termina con un cambio de signo de un valor menos importante
 - En un espacio-tiempo continuo se suceden pares acción-reacción de **golpes de efecto**  que van modificando ese valor menos importante

Discurso (Joseph Campbell)

- El **monomito** o “viaje del héroe” tiene una estructura *más circular*



Presentación (Previo)

- **Logline:** *Cuando ocurre X, el protagonista Y, debe hacer Z*
 - 45 palabras máximo
 - logline.it
- **Storyline:** ¿Quién es el prota? ¿Qué busca? ¿Qué problemas encuentra? ¿Cómo termina?
 - 5 líneas máximo
- **Título:** Nombre propio de personaje o lugar, *logline*, premisa de autor, frase de diálogo o de metáfora... (al final, esto es *marketing*)

Presentación (Guión textual)

- El diseñador de contenido especializado en narrativa, debe *escribir muy bien*
 - Textos para la caja (concisos y muy atractivos)
 - Textos para el manual (claros y precisos)
 - Narrador el juego (economía del lenguaje, poética)
 - Diálogos entre personajes (cada uno, su estilo)
 - Documentación del propio proyecto
 - ...
- El **inglés** suele ser el idioma principal

Presentación (Guión audiovisual)

- También debe narrar con *imágenes en movimiento*
 - **Acción** (¡la historia se debe construir a base de representar acciones!)
 - **Fotografía** (iluminación, colores de los escenarios y efectos visuales)
 - **Cinematografía** (cámara en 1ª ó 3ª persona, encuadre, plano, movimiento...)
 - **Música sincronizada y grabación de voces** con actores
 - **Montaje y post-procesado**
- **Drama** significa *representar, mostrar, NO narrar, relatar...*



Participación

- ¿Según Robert McKee en qué subestructuras se divide una historia?
 - A. Secuencias
 - B. Actos
 - C. Golpes de efecto
 - D. Escenas
 - E. Pinzas



Drama/Narración interactiva

- La narración *no interactiva*

- Tiene un desarrollo lineal pre-diseñado, el **guión**
- El público no interviene como autor o narrador
- Se basa en un guión cerrado y uniforme



- La narración *interactiva*

- Puede tener un desarrollo *no lineal* pre-diseñado (**embebido**), el **guión multiforme**; o generado mediante el propio sistema (**procedimental / emergente**) y/o los propios jugadores



Ejemplos

- ¿Se podría *narrar* apoyándonos más en un nivel mecánico, dinámico o estético... y hacer *narración interactiva* a esos niveles?



Escritor vs. Diseñador narrativo

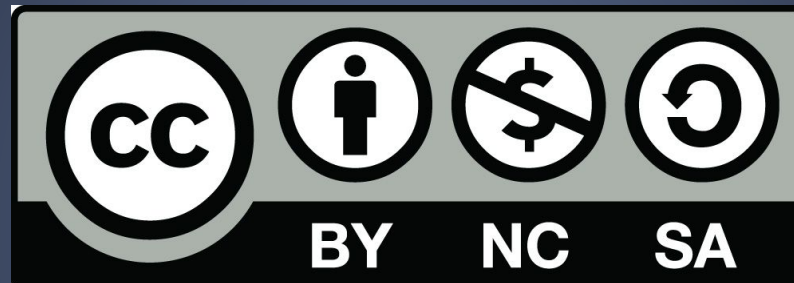
GAME WRITER vs. NARRATIVE DESIGNER

- En la industria se distingue entre el **escritor del juego** y el **diseñador narrativo**
 - El primero es como un “guionista” de cine, trabaja “desde fuera” en una **historia bastante lineal**
 - El segundo es un diseñador de juego especializado y trata de conjugar **narrativa embebida** con **narrativa procedimental / emergente**



Narrativa

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2025)

www.federicopeinado.es

